

CM2

NATHAN
E C O L E S

FRANÇAIS

DISK
Amstrad
6128

50 exercices
2 récréations

B...A!

cedic/nathan

Français Écoles

Grammaire et orthographe

Niveaux CM1 et CM2

cedic/nathan

Jamil Brahim,
Patrick Gehant,
Gil Espèche,
Michel Bussac,
Daniel Duprez,
Michel Gez.

Ce volume porte les références :

6604409 (niveau CM1 disquette 5"1/4)
6604410 (niveau CM2 disquette 5"1/4)
6604465 (niveau CM1 disquette 3"1/2)
6604466 (niveau CM2 disquette 3"1/2)

Toute reproduction, même partielle, de cet ouvrage est interdite. Une copie ou reproduction par quelque procédé que ce soit, photocopie, photographie, bande magnétique, microfilm disque ou autre, constitue une contrefaçon passible des peines prévues par la loi du 11 mars 1957 sur la protection des droits d'auteur.

Copyright © CEDIC-VIFI 1988
6-10, boulevard Jourdan, 75014 PARIS
Téléphone : (1) 45.65.06.06

Imprimé en France
CAAV - Audio-Vidéo-Informatique
Dpt. Impression
BP 28 - 05330 GRASSE Cedex
Tel : 93 70 51 51

Sommaire

Comment utiliser votre logiciel	4
Les exercices	7
Les récréations	13
Conjugaison	
Scénario d'utilisation	17
Possibilités d'adaptation	22
Renouvellement des textes	25
Reproduction des quatre séries de données enregistrées	26
Invasion des fautes	
Scénario d'utilisation	28
Contexte pédagogique	32
Conseils pédagogiques	33
Possibilités d'adaptation	34
Renouvellement des textes	35
Reproduction des quatre séries de données enregistrées	38
Classement alphabétique	
Scénario d'utilisation	44
Contexte pédagogique	46
Possibilités d'adaptation	47
Renouvellement des textes	48
Reproduction des quatre séries de données enregistrées	49
Memotex	
Scénario d'utilisation	51
Contexte pédagogique	53
Possibilités d'adaptation	54
Renouvellement des textes	56
Reproduction des quatre séries de données enregistrées	59
Sommaire des 100 exercices (CM1 et CM2)	62

Comment utiliser votre logiciel

Les fichiers BATCH

La disquette contient quatre fichiers BATCH (Extension BAT).

Lors de la première utilisation du logiciel, il est impératif d'exécuter le programme INSTALL. BAT.

Installation sur disque souple (2 lecteurs)

- Placez une disquette système DOS Version 2. ou ultérieure dans le lecteur A.
- Allumez l'ordinateur ou réinitialisez le système en appuyant simultanément sur les touches **CTRL-ALT-DEL**
- Placez la disquette "Français" dans le lecteur B.
- Tapez les commandes suivantes :

A > B: ↵

B > INSTALL B A

Suivez alors les indications qui apparaissent sur l'écran.

Une fois l'installation terminée, tapez **RUN** puis ↵ pour démarrer le logiciel.

Installation sur disque dur

- Allumez l'ordinateur ou réinitialisez le système en appuyant simultanément sur les touches **CTRL-ALT-DEL**
- Placez la disquette "Français" dans le lecteur A.
- Tapez les commandes suivantes :

C > A: ↵

A > INSTALL A C

Suivez alors les indications qui apparaissent sur l'écran.

Une fois l'installation terminée, tapez **RUN** puis ↵ pour démarrer le logiciel.

Remarques :

Lors des utilisations suivantes :

— sur disquette, il suffira de taper : **Nom du lecteur** > **RUN** puis ↵

— sur disque dur, il suffira de se placer dans le répertoire **FR CP/CE, CE2, CM1, CM2** (suivant le volume en votre possession), puis de taper **RUN** ↵

Si votre lecteur n'est pas le lecteur **A**, substituer sa dénomination à chaque occurrence de **A**.

Installation sur disque souple (1 seul lecteur)

- Après avoir initialisé le système, placez la disquette Nathan (disquette **A** s'il s'agit d'une disquette 5"1/4) dans le lecteur **A** et taper : **A** > **INSTALL A**

- Lorsque le message "Placez la disquette dans unité **B**" apparaît, mettez votre disquette système dans le lecteur puis frappez une touche.

- Lorsque le message "Placez la disquette dans unité **A**" apparaît, mettez la disquette Nathan (disquette **A** s'il s'agit d'une disquette 5"1/4) dans le lecteur puis frapper une touche.

Faites ces opérations tant que ces messages apparaîtront à l'écran.

Si vous désirez ultérieurement utiliser la disquette Nathan sur un micro-ordinateur équipé de deux lecteurs ou d'un disque dur, il faudra placer la disquette Nathan dans le lecteur et taper **RAZ** puis ↵ avant de procéder à la nouvelle installation.

Après l'installation du logiciel, la page suivante s'affiche :

Nathan Ecoles Français CM1

Grammaire et orthographe

Invasion des fautes

Conjuguer

Exercices

Fin

Copyright Cedic/Nathan 1988

Pour accéder à chacune de ces rubriques, déplacez la touche ↓ ou ↑ puis valider par ENTER.

La protection

Les disquettes CEDIC/NATHAN sont protégées contre la copie illicite. La protection est vérifiée lors du déroulement du jeu. Pour un fonctionnement normal, il faut que la disquette originale se trouve dans le lecteur A.

Ceci ne vous empêche pas de faire une copie de sauvegarde. En cas de problème sur la disquette commercialisée, il faudra recopier les fichiers sauvegardés sur la disquette originale.

Contenu des disquettes

- Disquette 5"1/4

La disquette Nathan A contient :

- les fichiers BATCH nécessaires à l'installation et au lancement du logiciel,
- les créations avec leurs fichiers de données.

La disquette Nathan B contient le module appelé EXERCICES dans le menu général du logiciel ainsi que ses fichiers de données.

- Disquette 3"1/2

Tous ces fichiers sont réunis sur une seule disquette.

La gestion des disquettes est assurée par le logiciel (lisez avec attention les messages qui apparaissent à l'écran).

En cas de difficulté,
adressez-vous au Service Après Vente Cedic/Nathan
6, 10 Boulevard Jourdan 75014 PARIS
Tel : (1) 45 65 06 06

Les exercices

Note aux parents et aux enseignants

Votre disquette Nathan Écoles contient 50 exercices regroupés en chapitres. Chaque exercice porte un numéro par lequel il sera appelé. L'objectif est de faire les 50 exercices et d'obtenir pour chacun d'eux, la note maximum : 20/20. Mais cet objectif ne pourra être atteint en une seule séance ! C'est pourquoi l'enfant peut se choisir un nom (une lettre de l'alphabet) et un code secret (deux lettres) qui lui permettront d'enregistrer sur la disquette, ses résultats tout en étant certain qu'aucun autre utilisateur ne pourra les modifier. A chaque nouvelle séance, après avoir donné son nom et son code, l'enfant retrouve sa "copie" dans l'état où il l'avait laissée précédemment. Le système lui indique le dernier exercice fait et celui où il a le moins bien réussi de façon à l'encourager à continuer son travail et à améliorer ses résultats. Dans le cadre d'une classe ou d'un groupe, chaque élève peut enregistrer ses résultats sur la disquette (26 élèves maximum).

Important : si on oublie son code...

Le parent ou l'enseignant a la possibilité de connaître les noms et les codes des utilisateurs déjà identifiés. Le petit secret indiqué ci-dessous ne devra évidemment pas être communiqué aux enfants pour qu'ils n'aient pas l'idée d'intervenir sur les fichiers résultats de leurs camarades.

Cette option est également importante pour "nettoyer" la disquette en supprimant des fichiers-utilisateurs.

Pour accéder aux noms et aux codes des utilisateurs, suivez ces indications :

- faites **F2** : Te faire reconnaître,
- au lieu de taper une lettre, faites **CTRL-P**, le signe ► apparaît, validez par ↵. S'affichent alors tous les noms et codes associés.

Vous pouvez, si vous le désirez, supprimer des noms ou réinitialiser l'ensemble de votre disquette. Lorsque vous êtes devant l'écran avec la liste des noms et leurs codes associés, appuyez sur la lettre **R**.

L'ordinateur vous demande de taper la liste des noms (sans le code) à supprimer. Il vous suffit de taper les lettres les unes après les autres, sans espace ni virgule, puis de valider par ↵.

Vous pouvez aussi en appuyant sur la touche * puis ↵, réinitialiser tous les noms à la fois.

Attention ! Aucune confirmation ne sera demandée.

Lancement

Au menu principal de votre disquette, choisissez le module "Exercices" à l'aide de la barre d'espace puis validez par ↵. Le menu suivant s'affiche :

- F1 : Faire des exercices
- F2 : Te faire reconnaître
- F3 : Te choisir un nom et un code

Les touches

- En appuyant sur F1, vous avez accès aux exercices. Les résultats que vous proposez ne sont valables que pour la séance en cours.
- En appuyant sur F2, vous vous faites reconnaître par l'ordinateur en lui donnant votre nom et votre code préalablement définis en F3. Ainsi, les résultats seront mémorisés et vous pourrez reprendre votre travail là où vous l'avez laissé.
- La touche F3 vous permet de choisir votre nom et votre code :
 - le nom : choisissez une lettre majuscule parmi celles proposées à l'écran puis ↵,
 - le code : choisissez deux lettres puis ↵.

Chaque fois que vous voulez reprendre votre travail, n'oubliez pas d'appuyer sur la touche F2.

Choix du numéro d'exercice

Le premier exercice non traité : 4	
L'exercice le moins bien noté : 3	

Exercices à partir du numéro ..

F1 Resultats	F2 Sortir	
--------------	-----------	--

Si vous avez déjà traité des exercices, l'ordinateur vous signale le numéro du premier que vous n'avez pas traité (ici le cinquième) et le numéro de celui que vous avez le moins bien réussi (ici le troisième).

Vous pouvez donc choisir entre :

- un numéro d'exercice que vous n'avez pas encore fait (le premier ou un autre) ;
- un numéro d'exercice que vous avez déjà fait (celui où vous avez obtenu la plus mauvaise note ou un autre). Votre nouvelle note remplacera alors la précédente, qu'elle soit meilleure ou plus mauvaise.

Après la frappe du numéro et de ↵, un texte d'exercice apparaît.

Un exercice

Une première question vous est posée et l'ordinateur attend la réponse. Vous pouvez obtenir le texte des autres questions qui vous seront posées en frappant F1. Si vous répondez à l'une des questions, vous devrez répondre ensuite à chacune d'entre elles pour passer à un autre exercice.

Préparez le présent de l'indicatif.

Remplissez chaque infinitif par la forme qui convient :	
Je (percer) le mur.	1 2 3
Il (arracher) des dents.	1 2 3
Il (placer) ses joueurs.	1 2 3
Nous (effacer) le tableau.	1 2 3
Vous (commencer) la partie.	1 2 3

F1 D'EST SUIV F2 ESTRE SUIV F3 FIN

A droite, vous voyez le nombre d'essais que vous pouvez tenter avant que l'ordinateur ne vous fournisse la bonne réponse (selon la difficulté, le nombre d'essais peut aller de 1 à 5).

Frappez votre réponse suivie de ↵ : elle s'affiche en bleu.

Attention !

Avant de valider regardez bien si vous n'avez pas fait d'erreur de frappe (avec les majuscules, les signes de ponctuation, les chiffres, etc.).

Pour modifier votre réponse :

Back Space : efface la ligne lettre par lettre.

← et → : se déplacer jusqu'à la lettre désirée.

DEL : efface la lettre sur le curseur.

INS : insère des lettres.

CTRL + ← : place le curseur en début de ligne.

CTRL + → : place le curseur en fin de ligne.

CTRL + BackSpace : efface toute la (ou les) ligne (s).

Si vous n'avez pas donné la réponse après le nombre d'essais permis, l'ordinateur affiche, en rouge, une réponse juste.

Lorsque vous avez répondu à toutes les questions prévues, une note sur 20 est attribuée pour l'exercice. Dans certains cas (exercices à trous) la bonne réponse vient compléter l'énoncé.

N°27 Le présent de l'indicatif.

Remplace chaque infinitif par la forme qui convient:

Je (percer) un mur.
perce

Tu (grincer) des dents.
grinces

Il (placer) ses joueurs.
place

Nous (effacer) le tableau.
effaçons

Vous (commencer) la partie.
commencez

Exercice terminé, voici ta note: 14

F1	F2 Exerc suiv	F3 Fin
----	---------------	--------

Important : dans les exercices où il y a plusieurs réponses à écrire, les mots doivent, être selon les cas, séparés par une virgule ou par un espace. Se conformer à la présentation de l'énoncé.

L'évaluation du travail

La frappe de F3 au cours d'un exercice vous laisse la possibilité entre :

F1 : Voir tes résultats

F2 : Continuer

F3 : Arrêter

F1 vous donne accès à un bilan sous forme de tableau ou sous forme de graphe.

F1 : Bilan Tableau

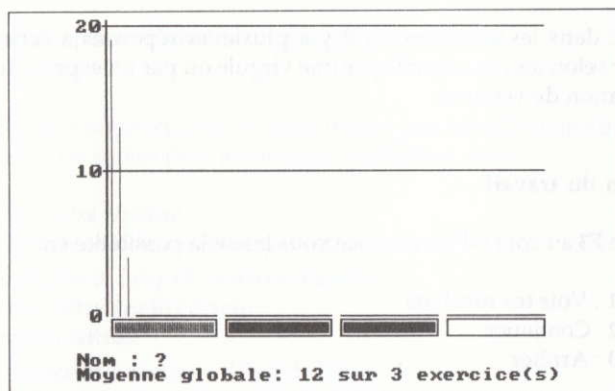
F2 : Bilan Graphe

Les résultats s'affichent par chapitre avec, dans le Bilan Tableau, la note par numéro d'exercice et la moyenne par chapitre et dans le Bilan Graphe, un histogramme par exercice et par chapitre avec une note globale (pour l'ensemble des exercices, indépendamment des chapitres).

N° / Note	N° / Note	N° / Note	N° / Note
1: 19	14: 8	27: 8	39: 8
2: 13	15: 8	28: 8	40: 8
3: 9	16: 8	29: 8	41: 8
4: 8	17: 8	30: 8	42: 8
5: 8	18: 8	31: 8	43: 8
6: 8	19: 8	32: 8	44: 8
7: 8	20: 8	33: 8	45: 8
8: 8	21: 8	34: 8	46: 8
9: 8	22: 8	35: 8	47: 8
10: 8	23: 8	36: 8	48: 8
11: 8	24: 8	37: 8	49: 8
12: 8	25: 8	38: 8	50: 8
13: 8	26: 8		

Mov. = 12

Nom : ?



Vous pouvez, à tout moment, arrêter l'activité : si vous vous êtes choisi un nom et un code et que vous vous êtes fait reconnaître, vos résultats seront enregistrés automatiquement sur la disquette.

Vous trouverez page 62 le sommaire des 100 exercices répartis par niveaux.

Les récréations

Fiche opératoire

Chaque logiciel se décompose en trois parties : la page titre et menu, l'activité et le bilan.

La page titre et menu

Cette page rappelle le nom du programme et vous offre trois possibilités : effectuer l'activité (Jouer), s'informer sur le déroulement de l'activité (Information) et adapter l'activité (Adaptation). Pour les obtenir, appuyez sur la touche qui leur correspond.

L'activité

Si le menu vous propose un choix de difficultés, sélectionnez votre niveau pour commencer à travailler. Suivez les indications données dans la fiche descriptive fournie avec le programme. A tout moment vous pourrez interrompre l'activité en appuyant sur ESC.

Le bilan

En fin d'activité la page bilan s'affiche. Elle indique le nombre d'exercices effectués, le nombre d'erreurs et de bonnes réponses ainsi que le pourcentage global de réussite.

Si vous avez branché une imprimante et si vous désirez imprimer votre "bilan", tapez I puis votre nom et la date.

Vous pouvez recommencer ou arrêter l'activité. Tapez E pour Encore ou F pour Fin.

Comment adapter le logiciel

Dans le premier menu, en appuyant sur F3, on accède à un module permettant d'adapter certains paramètres du programme en fonction du niveau de l'élève :

F1 : Modifier les paramètres

F2 : Autre série

F3 : Éditeur

ESC : Retour jeu

Modifier les paramètres

Le terme "paramètre" désigne des valeurs numériques dont le changement modifie le déroulement du programme. On ne peut pas tout modifier mais on peut agir sur certaines caractéristiques qui varient selon les logiciels :

- la vitesse de déroulement,
- la vitesse d'affichage,
- le contrôle de l'effacement, etc.

Il est important de savoir que ces modifications partielles orientent l'activité vers des objectifs différents de ceux prévus pour l'activité initiale. Cela contribue à étendre les occasions d'utilisation du logiciel.

Pour chacun des logiciels, la modification est entièrement guidée et ne présente aucune difficulté.

Choisir votre série de données (Autre série)

Les "données" sont les mots, les phrases, les textes qui "alimentent" le logiciel. Le logiciel Nathan propose, sauf cas particulier, quatre séries de données.

A l'écran sont affichées les séries à votre disposition (au minimum, les quatre séries Nathan livrées avec le programme). Les séries supplémentaires, créées par vous, se placeront à côté des autres.

Pour sélectionner une activité, déplacez les touches directionnelles sur la série puis validez par **ENTER**. Le fichier se charge et vous retournez au menu de l'activité.

Entrée de vos propres données (programme Éditeur)

Le menu de la page Éditeur vous propose de choisir entre : *Opérations sur les fichiers* et *Mode d'emploi*. Pour accéder au mode d'emploi, appuyez sur **M**. Des pages, que vous ferez défiler en appuyant sur une touche quelconque, s'affichent vous expliquant chaque rubrique de l'Éditeur.

Pour accéder aux opérations sur les fichiers, appuyez sur **O**. Neuf rubriques s'affichent que nous allons détailler. La sélection de ces rubriques s'effectue soit en appuyant sur la première lettre du mot, soit en plaçant le curseur sur le mot et en validant par **ENTER**.

Lecture

Cette rubrique vous permet d'ouvrir un fichier et de lire son contenu en vue de le modifier ou non. Déplacez les touches directionnelles pour vous placer sur le fichier désiré puis ENTER.

Enregistrement

Avec cette procédure, vous enregistrez un fichier lu, créé ou modifié. Pour cela, vous devez lui donner un nom (tapez sur * et une fenêtre de saisie apparaîtra ; tapez le nom de votre fichier en majuscules et validez ou bien le mettre à la place d'un autre : placez le curseur sur celui-ci et validez).

Destruction

Pour supprimer un fichier, placez le curseur sur le nom du fichier à détruire et validez.

Répertoire

Cette procédure vous permet simplement de consulter les fichiers existants en relation avec le logiciel concerné.

Création

Grâce à cette procédure, vous allez pouvoir créer vos propres textes. La saisie des phrases s'effectue le plus simplement possible. Vous trouverez ci-dessous toutes les commandes nécessaires pour déplacer, insérer, effacer les mots ou les caractères.

Modification

Cette procédure vous permet de modifier un fichier en mémoire. Vous utilisez les mêmes commandes que dans la rubrique Création pour modifier les mots ou les caractères.

Impression

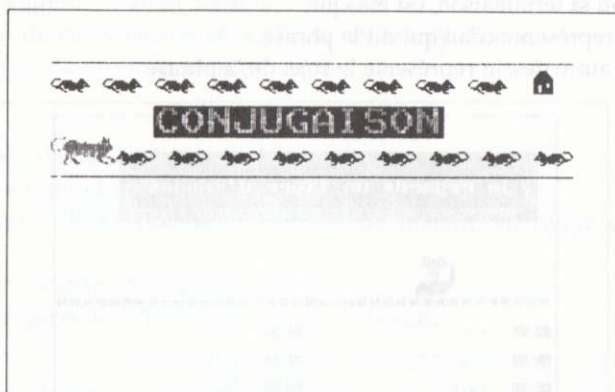
Cette procédure vous permet d'imprimer tout fichier en mémoire. Assurez-vous que l'imprimante soit en ligne.

Les commandes de l'Éditeur

←, →, ↑, ↓	: déplacement du curseur.
INS	: insertion ou réécriture d'un mot ou d'un caractère.
ENTER	: passe à la ligne suivante ou insère un retour chariot. Attention : fait sortir de l'éditeur en fin de ligne.
← ou Back Space	: efface le caractère à gauche du curseur.
HOME	: va en début de ligne.
END	: va en fin de ligne.
PgUp	: va au début de la fenêtre.
PgDn	: va en fin de fenêtre.
F1	: efface la fin de la ligne.
F2	: efface la fin de la fenêtre.
F3	: réapparition de la chaîne initiale.

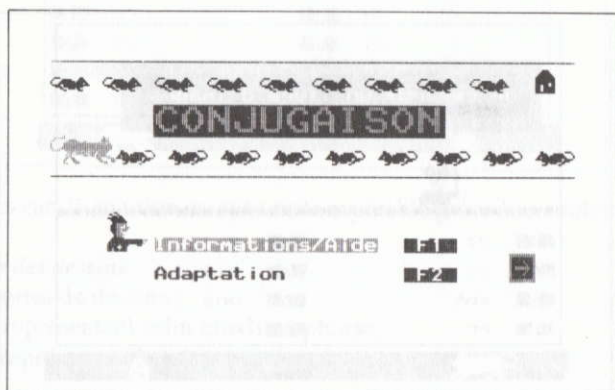
Conjugaison

Objectif : entraînement à la conjugaison.



Scénario d'utilisation

Après l'affichage de la première page, un menu vous propose :



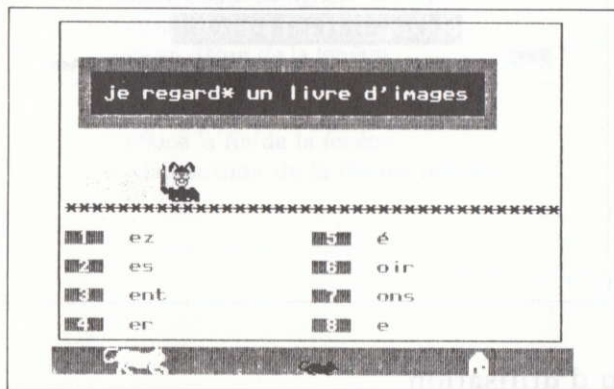
- Tapez une touche quelconque pour aller au jeu.
- Tapez F1 pour la documentation.

Une phrase s'affiche dans un cadre en haut de l'écran.

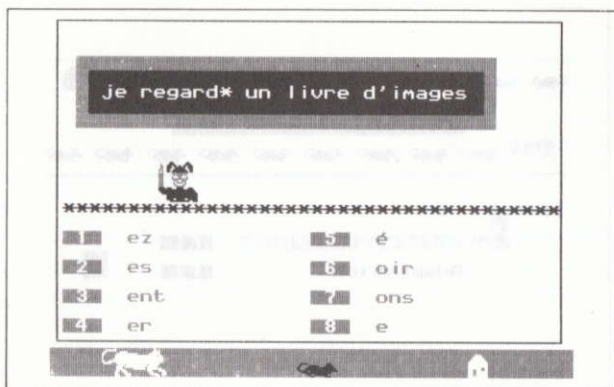
Le verbe, ou sa terminaison, est masqué.

Un dessin représente celui qui dit la phrase.

Parfois un autre dessin représente le sujet de la phrase.



En bas de l'écran, huit propositions sont affichées pour compléter la phrase. Sur la dernière ligne, un dessin représente un chat, une souris, une maison.



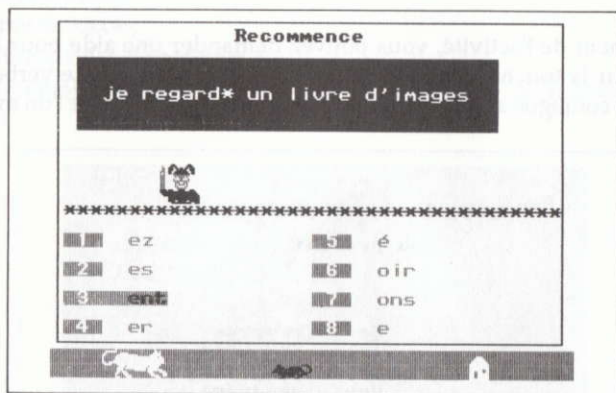
- Choisissez, parmi les propositions numérotées, celle qui vous paraît convenir.
- Tapez son numéro.

Si c'est juste :

- un bruitage de réussite se fait entendre,
- la souris s'approche de sa maison,
- la couleur du cadre change et la phrase entière s'y affiche,
- vous êtes invité à tourner la page.

Si c'est faux :

- un bruitage d'échec se fait entendre,
- la souris s'approche du chat,
- le message "RECOMMENCE" s'affiche un instant, en rouge en haut de l'écran,
- la couleur du cadre de la phrase change,
- la même page reste affichée pour un nouvel essai.

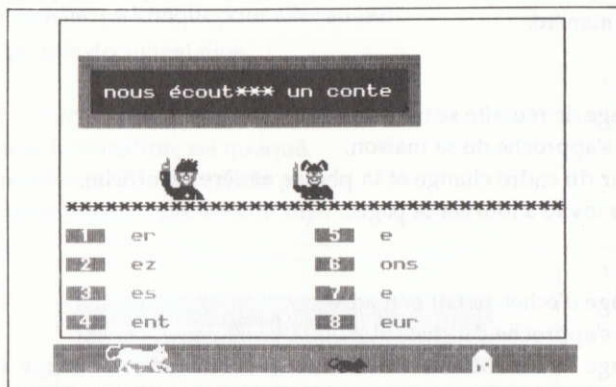


Dans tous les cas, la solution essayée reste repérable grâce à sa couleur de fond.

Observation des dessins

Il y a deux sortes de dessins :

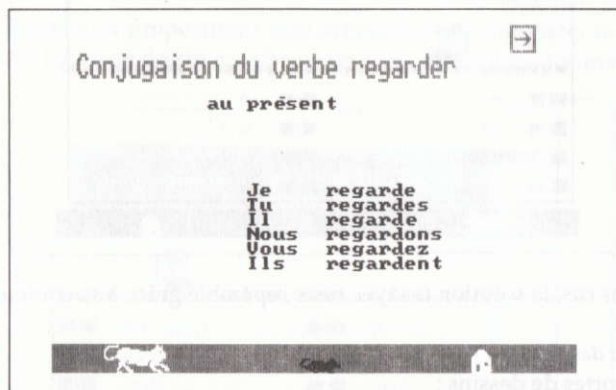
- ceux qui représentent celui qui dit la phrase,
- ceux qui représentent le sujet.



Les dessins aident à comprendre le sens de la phrase.

Aide

A tout moment de l'activité, vous pouvez demander une aide pour l'activité en appuyant sur la touche F1. Une page conjugaison apparaît. Le verbe choisi est entièrement conjugué au temps voulu. On revient à la page que l'on avait quittée.



Le nombre d'appels à l'aide n'est pas limité. Trois appels à l'aide sont comptés comme une question sans réponse.

Chaque série compte vingt phrases.

L'activité se termine et la page bilan apparaît :

- si la souris atteint sa maison (dans ce cas, le pourcentage de réussite sera plus grand que 50) ;
- si la souris atteint le chat (dans ce cas, le pourcentage de réussite sera plus petit que 50).

Vous pouvez interrompre l'activité à tout moment en appuyant sur ESC. Une page bilan s'affichera.

Le bilan

Il vous indique :

- le nombre d'essais,
- le nombre de succès,
- le nombre d'aides demandées,
- le pourcentage de réussite (s'il est supérieur à 60, le message "BRAVO" apparaît).

BILAN

7 Essais
6 Succès
2 Appels à l'aide

 78 Points sur cent 

Impression ?

Encore ? **Fin ?**

Si vous souhaitez l'imprimer, tapez I, puis indiquez votre nom et la date. L'impression suit automatiquement.

Possibilités d'adaptation

Vous pouvez :

- modifier un paramètre de fonctionnement (M),
- choisir votre série de phrases (C),
- entrer vos propres phrases (E).

Modification d'un paramètre de fonctionnement

Cette modification concerne le nombre d'essais autorisés pour chaque phrase et n'est enregistrée que pour la durée d'un seul exercice.

Le fait de ne permettre qu'un essai par phrases n'interdit pas l'appel à la touche **F1** mais en réduit les opportunités.

Le fait de permettre trois essais par phrases peut, dans certaines situations, favoriser inutilement les attitudes d'hésitation et de tâtonnement.

En tout état de cause, il vous appartient de faire le choix le plus judicieux en fonction de l'objectif poursuivi. A défaut de choix, le nombre d'essais est fixé à deux par phrase.

Choix des séries de phrases

Vous choisissez le fichier sur lequel vous voulez travailler à l'aide des touches directionnelles, puis vous validez par **ENTER**.

L'annexe vous présente la reproduction des quatre séries proposées sur la disquette avec l'explication de leurs objectifs pédagogiques.

Entrée de vos propres phrases

Le programme **CONJUGAISON** peut gérer jusqu'à vingt-cinq phrases composées de trente-deux caractères et les analyses correspondant à chacune de ces phrases.

conjugaison, le pronom sujet. Si une de ces conditions ne pouvait être remplie, tapez directement ENTER.

- la liste des terminaisons proposées : dans le cas où il n'y aurait pas de radical déclaré, il faudra entendre par "terminaison" le verbe dans son entier, éventuellement les pronoms personnels ou l'adverbe l'accompagnant, et tenir compte de cette particularité dans la déclaration de l'infinitif.

Exemple : phrase : "Nous y allons" pas de radical, conjugaison : "j'y vais, tu y vas..." infinitif : "y aller", masquage à partir de l'adverbe "y".

Chaque ligne de la liste des terminaisons doit recevoir une réponse afin de permettre le bon déroulement de l'activité et la réponse aux appels à l'autre.

- la position du masquage : la partie de phrase qui sera masquée vous est rappelée. A l'aide des flèches de déplacement du curseur, positionnez l'étoile sur la première de ses lettres.

Confirmation ou correction

L'ensemble des informations saisies vous est proposé avant le passage à la phrase suivante. Appelez éventuellement le numéro de la partie à corriger. Attention : le fait de corriger la phrase elle-même oblige dans tous les cas à reconsidérer la position du masquage.

A l'issue de l'entrée d'une série de phrases, le retour au menu vous permet, grâce à l'option modification, de relire chaque phrase et les éléments d'analyse et de modifier ce que vous désirez avant de procéder à un nouvel enregistrement.

Cette même option vous permet de lire et de modifier dans les mêmes conditions une autre série déjà enregistrée.

Renouvellement des textes

Le programme CONJUGAISON et son ÉDITEUR peuvent traiter la plupart des phrases que vous proposerez.

Chacun peut concevoir des séries de phrases correspondant à sa propre pratique et aux objectifs poursuivis : phrases extraites d'une lecture suivie, d'un journal de classe, d'une rédaction individuelle ou collective... étude de temps autres que ceux déjà prévus (futur antérieur, passé antérieur, temps du conditionnel et du subjonctif).

Vous devrez toutefois veiller à éviter :

- les formes impersonnelles : il pleut,
- l'impératif : va à l'école,
- les sujets autres que des personnes : le camion roule,
- les sujets de la troisième personne du pluriel qui seraient exclusivement masculins : "Jacques et son père se promènent" ou expressément mixtes : "Arthur et Paulette dansent".

Par ailleurs, dans les phrases comportant un temps composé, il serait souhaitable de ne pas séparer l'auxiliaire du participe passé : "Il a beaucoup progressé" sera exclu. Ceci a pour effet de réserver la forme négative ou/et interrogative à des phrases comportant un temps simple.

Enfin, pour des raisons liées à la gestion du graphisme par le programme, le pronom sujet *on* devra être équivalent à *nous* et non pas strictement indéfini : "On a gagné" et non pas : "On me regarde".

Annexe

Reproduction intégrale des quatre séries de données enregistrées sur la disquette.

SÉRIE NUMÉRO 1

Présent de l'indicatif. Verbe du premier groupe (y compris quelques irréguliers comme "manger"). Pronom sujet.

Je regarde un livre d'images.
Nous écoutons un conte.
Ils dessinent un bonhomme.
Elles jouent à la balle.
Je parle de mes vacances.
Tu aimes la conjugaison.
Il taille son crayon.
Vous fermez la porte.
Ils comptent des billes.
Je prépare la fête.

Tu trouves la solution.
Il tape tout le monde.
Nous partageons notre goûter.
Elles sautent à la corde.
Elle grimpe aux arbres.
Tu chantes comme un pinson.
Tu traverses la rue.
Tu vides la poubelle.
On débarrasse la table.
Nous travaillons depuis ce matin.

SÉRIE NUMÉRO 2

Temps présent, futur et imparfait. Verbes du premier groupe et verbes usuels (lire, dire, attendre, vouloir, tenir...). Pas de formes "difficiles" ou peu employées ("ils faisaient" et non "vous faisiez"). Tournures les plus courantes (on passera vous voir et non "nous passerons vous voir"). Pronom sujet.

Il lit un livre intéressant.
Tu nettoies le tableau.
Vous allez à l'école.
Elle écrit une histoire.
On fait du sport.
Elles attendent leurs amies.
Nous courons très vite.

Elles mettent leurs manteaux.
Je veux du chocolat.
Tu dis des bêtises.
J'essuyais la vaisselle.
Nous voyagerons en train.
Je tiens mon chien en laisse.
Nous rencontrons le facteur.

Tu diras bonjour aux amis.
Je range ma chambre.
On passera vous voir.

Ils faisaient un exercice.
Elles seront contentes.
Vous avez des bons copains.

SÉRIE NUMÉRO 3

Temps présent, futur, imparfait, passé composé. Davantage de verbes du deuxième et troisième groupe. Quelques formes négatives ou pronominales. Quelques noms sujets.

Il a ouvert la fenêtre.
Ils se sont levés tôt.
Vous apprenez à lire.
Ils construisent une cabane.
On dansait dans la rue.
Elles croient au Père Noël.
Je dormais.
Tu collectionnais les timbres.
Patrick caressait le chat.
Les enfants boivent du lait.

Julie choisira un gâteau.
Elles rentrent chez elles.
Je voulais aller au cirque.
Sophie ressemblait à sa sœur.
Tu détestais les chatouilles.
Tu iras peut-être au cinéma.
Nous ferons la cuisine.
Nous avons été malades.
J'arroserai les fleurs.
Nous n'irons plus au bois.

SÉRIE NUMÉRO 4

Présent, futur, imparfait, passé composé, plus-que-parfait. Pas d'exclusion systématique des verbes réputés difficiles s'ils sont usuels (s'asseoir). Noms et pronoms sujets.

Nous avons pris le train.
Vous aviez perdu la partie.
Ils s'asseyaient en rond.
Je cousais des boutons.
Elles ont franchi la frontière.
Tu soigneras ton rhume.
Je crains les piqûres.
Elle a vu la mer.
Tu conduiras le groupe.
J'ai vécu de folles aventures.

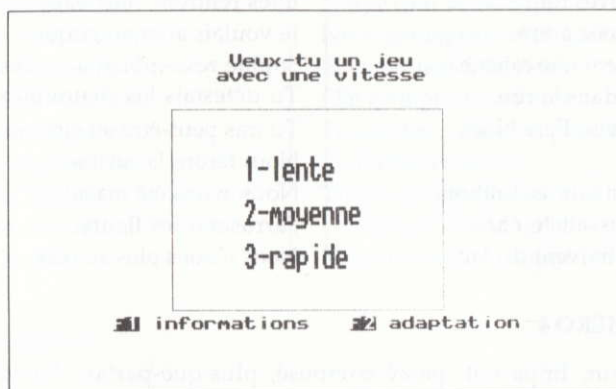
On avait mis des masques.
Elles avaient cueilli des roses.
Nos héros reviendront-ils ?
Antoine sait-il ses leçons ?
Quel âge avez-vous ?
Pierre avait disparu.
Lucie et Chloé avaient gagné.
On avait perdu nos clés.
Quand sortirons-nous ?
Elles étaient allées loin.

Invasion des fautes

Objectif : entraînement à l'orthographe d'usage.

Scénario d'utilisation

Après avoir sélectionné le jeu en appuyant sur ENTER, l'écran suivant s'affiche :



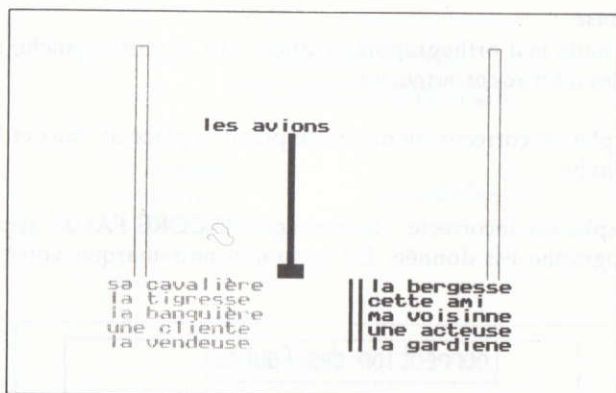
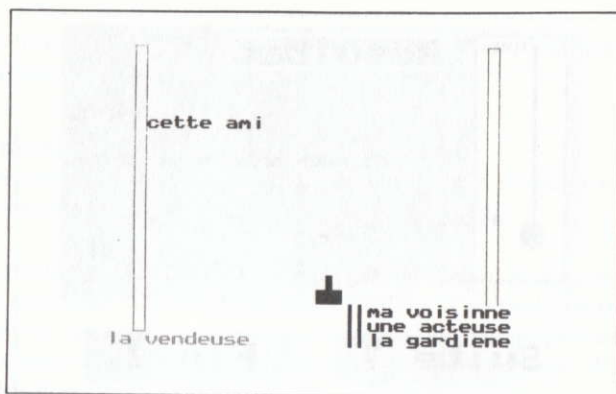
Choisissez votre vitesse de déroulement en tapant 1, 2 ou 3. Ce jeu se joue en deux phases et une "dernière chance".

Première phase

Des mots mals ou bien orthographiés apparaissent. Il faut détruire ceux dont l'orthographe est fausse, à l'aide du "laser" placé en bas de l'écran.

Les commandes du canon laser sont les suivantes :

- pour le déplacer à droite,
- pour le déplacer à gauche,
- Barre d'espace** pour tirer.



Les mots correctement orthographiés prennent la couleur verte et s'empilent à gauche de l'écran. Les autres se colorent en jaune et s'entassent à droite.

Si un mot correctement orthographié est détruit par le laser, l'écran clignote : vous perdez des points.

Si un mot mal orthographié n'est pas détruit à temps, vous perdez également des points.

Dans les autres cas, vous gagnez des points.

Lorsque la liste de mots est épuisée (quarante au maximum), vous obtenez un score en pourcentage. Pour passer à la seconde phase, tapez S sinon tapez F.



Deuxième phase

La liste des mots mal orthographiés s'affiche sur la partie gauche de l'écran. Vous devez les réécrire correctement.

Si l'orthographe est correcte : le mot juste prend la place du faux et le message "BIEN" s'affiche.

Si l'orthographe est incorrecte : le message "ENCORE FAUX" apparaît et la bonne orthographe est donnée. Un rectangle noir marque votre mauvaise réponse.



Lorsque tous les mots sont corrigés, votre pourcentage de réussite s'affiche. Pour passer à la "dernière chance", tapez **S** sinon **F**.

"Dernière chance"

Si vous avez commis ne serait-ce qu'une erreur dans la phase précédente, vous bénéficiez de cette "dernière chance".

A gauche de l'écran, sont affichés six mots pris au hasard et numérotés de 1 à 6. Parmi eux se trouve l'un des mots mal écrit dans la seconde phase. De l'autre côté, le mot se dissimule derrière un ensemble de "boîtes" petites ou grandes selon la hauteur des lettres du mot. Il s'agit de reconnaître et d'indiquer son numéro dans la série.

DERNIERE CHANCE

Quel est le mot caché
derrière les boîtes?

1-chaude

2-belle

3-la gardienne

4-la bergère

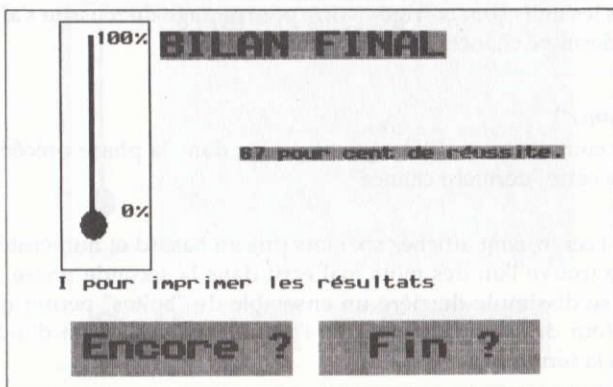
5-ma voisine

6-les pneus

réponse entre 1 et 6

Bilan

A chaque phase un "thermomètre" mesure votre bilan intermédiaire, calculé en pourcentage. En fin d'activité, vous obtenez votre score total. Si vous souhaitez l'imprimer, vous indiquez votre prénom, votre nom et la date. L'impression est automatique.



Contexte pédagogique

Instructions officielles

CE : Compétences d'ordre général :

"Savoir recourir à un dictionnaire, à des fichiers ou à des séries analogiques confectionnées en classe."

"Relire... en vue de détecter les erreurs... et chercher à les corriger."

Compétences d'ordre phonologique :

"Ne pas commettre d'erreurs relatives aux correspondances graphophoniques fondamentales y compris dans le cas de graphies différentes d'un même phonème (exemple : s : saut — tasse — trace — maçon — scie — opération)."

Compétences relatives à l'orthographe lexicale :

"Orthographier correctement les mots normalement acquis vers neuf ans."

"Savoir exploiter, à propos d'exemples relevant du vocabulaire connu, des séries analogiques constituées en classe et qui, outre celles d'ordre phonologique, sont relatives, entre autres :

- à des analogies d'ordre morphologique (ex : mots en "-ette" et "-tion").
- à des particularités mises en évidence par dérivation (ex : trot — trotter...) ou à des similitudes relevant de l'étymologie (ex : terre — atterrir)."

CM : Orthographe d'usage :

"Orthographier correctement les mots normalement acquis entre dix et douze ans, y compris les mots-outils."

"Savoir reconnaître et exploiter les éléments de séries :

— *Par analogie phonologique.*

— *Par analogie phonologique doublée d'une analogie morphologique (ex : préfixes avec doublement de consonne comme "immédiat" ...).*

— *Par analogie orthographique des finales (ex : finales en -té, muettes comme croc, galop, tas...).*

— *Par analogie étymologique : mise en relief de la similitude orthographique des éléments d'une même famille.*

— *Par séries homonymiques.*

N.B. : il s'agit, ici, d'un ensemble de procédés permettant de surmonter sans effort particulier des difficultés répétitives de la langue usuelle et de laisser ainsi l'attention, la vigilance orthographique, disponibles pour d'autres usages.

Conseils pédagogiques

INVASION DES FAUTES est un logiciel d'aide à l'orthographe d'usage. Les mots sont présentés hors de tout contexte, il n'est donc pas question d'orthographe grammaticale. Cependant, on peut imaginer des listes de mots comportant pronom, sujet et verbe...

L'intérêt de ce logiciel se trouve dans la succession de ces trois étapes : on demande d'abord de photographier les mots très rapidement, ce qui fait appel à un sens de l'orthographe intuitif. Puis dans une phase réflexive, on doit corriger. Enfin, la troisième activité concentre l'attention visuelle uniquement sur les mots mal rectifiés dans la seconde phase.

- La première phase de l'exercice consiste en un repérage des mots qui défilent sur l'écran. Cela revient à faire un classement. D'un côté, les mots mal orthographiés et de l'autre ceux bien orthographiés.

Pour aboutir à ce classement, il faut d'abord mobiliser sa mémoire visuelle. Les mots ne restent pas affichés, il faut appréhender très vite la graphie et le sens du mot, puis la mémoire fait le classement.

• Dans la deuxième phase de l'exercice, on demande la correction des mots. Ici, on fait appel à la réflexion de l'utilisateur.

Il a tout le temps de se référer à ses connaissances, de raisonner par analogie pour retrouver l'orthographe correcte d'un mot.

Pour vérifier ses hypothèses, il a également le temps de se reporter aux documents dont il dispose (séries analogiques, fichiers, dictionnaires).

• La troisième phase de l'exercice reprend les mots non sus de la deuxième phase. Il s'agit de retrouver le mot masqué par les boîtes évoquant la silhouette générale des lettres. C'est un moyen de mémoriser l'orthographe du mot. L'attention se mobilise pour chacune des lettres du mot.

N.B. : lors de la phase "correction", peut se poser le problème des homonymes.

Exemple :

AILLE	faute de graphie de son	ELLE
	faute sur le doublement de consonne	AILE

Il faudra en tenir compte dans la création des listes. Un moyen de lever l'ambiguïté est d'indiquer clairement à l'enfant sur quel "thème" il travaille. Il est recommandé de réutiliser dans le logiciel, les mots vus en dictée ou en rédaction.

Possibilités d'adaptation

Vous pouvez :

- choisir d'autres mots,
- entrer vos propres mots,
- retourner au jeu.

Choix d'autres mots

Il suffit de choisir le fichier sur lequel vous voulez travailler à l'aide des touches directionnelles, puis de valider par ENTER.

Entrée de vos propres mots

En fonction des objectifs que vous poursuivez, vous pouvez créer vos propres listes de mots. Pour cela, un tableau de trois colonnes vous est proposé.

Dans la première colonne vous indiquez, par **F** ou **B**, si le mot que vous allez entrer est mal ou bien orthographié. Si vous tapez **B** (bon), il suffit d'écrire dans la deuxième colonne le mot choisi. Si vous tapez **F** (faux), vous écrivez dans la deuxième colonne le mot bien orthographié et dans la troisième, le même mot avec la faute souhaitée.

Si vous désirez corriger la liste que vous venez d'entrer, retournez au menu "Opérations sur les fichiers" et tapez **M** (Modifications).

Renouvellement des textes

Voici quelques possibilités de création de listes en fonction d'objectifs précis :

Mots de la classe

On peut insérer dans le logiciel des mots rencontrés au cours de diverses leçons (histoire, géographie, vocabulaire, lecture, etc.).

Il est conseillé de faire fonctionner le logiciel avec les mots mal orthographiés par les élèves en dictée ou rédaction ou tout autre production écrite. Ces mots étant connus des élèves, il n'y aura pas de risque d'ambiguïté de sens entre des mots proches.

Pour renforcer des automatismes acquis ou à acquérir

Exemples :

• S ou SS

B	assiette	
F	asile	assile
F	buisson	buisson
F	carcasse	carcase
B	cuirasse	
B	musique	
F	bison	bisson
F	échasse	échase
B	glisser	
F	pâtissier	pâtisier

• Mots invariables

B	trop	
F	autant	autent
B	sans	
B	durant	
F	dehors	dehort
F	toujours	toujour
F	longtemps	longtenps
B	maintenant	
B	moins	
F	mieux	mieu

• g ou ge (ici on peut avoir recours à une règle d'écriture)

B	pigeon	
F	dirigeable	dirigable
F	rougeole	rougole
B	gibecière	
F	orangeade	orangade
F	bourgeon	bourgon
B	gilet	
B	gigot	
B	gelée	
F	nageoire	nagoire

Vous pouvez travailler quelques règles d'orthographe grammaticale. Les possibilités sont plus restreintes mais l'avantage est ici la rapidité de repérage. Même en orthographe grammaticale on doit arriver à certains automatismes.

• Accord déterminant + nom : pluriel en s

B	le stylo	
F	les cahiers	les cahier
B	mes plumes	
B	vos papiers	
F	un ami	un amis
F	des fenêtres	des fenêtr
F	une boisson	une boissons
B	cinq assiettes	
B	ma planche	
F	ces feuilles	ces feuille

On peut faire des listes avec tous les pluriels particuliers, les adjectifs numéraux...

• Féminins particuliers

B	la patineuse	
F	la pâtissière	la pâtisseuse
F	une tigresse	une tigre
B	la chatte	
F	une bûcheronne	une bûcherone
F	l'institutrice	l'instituteuse
B	une française	
B	une baigneuse	
B	la lionne	
F	la truie	la cochonne

• Conjugaison : terminaison des verbes selon le pronom

Certaines terminaisons ne se trouvent jamais avec certains pronoms, ou au contraire obligatoirement avec tel ou tel pronom (ex : "-t" jamais avec je, "-ez" toujours avec vous). Ce sont là aussi des connaissances dont l'application doit devenir automatique, et INVASION peut contribuer à créer ces automatismes.

Annexe

Reproduction intégrale des quatre séries de données enregistrées sur la disquette.

SÉRIE NUMÉRO 1 : Féminin et pluriels particuliers

Mots corrects	Mots mal orthographiés
LA GARDIENNE	LA GARDIENE
UNE ACTRICE	UNE ACTEUSE
MA VOISINE	MA VOISINNE
LA VENDEUSE	
CETTE AMIE	CETTE AMI
UNE CLIENTE	
LA BERGERE	LA BERGERESSE
LA BANQUIERE	
LA TIGRESSE	
SA CAVALIERE	
LES AVIONS	
LES OISEAUX	LES OISEAUS
LES EPOUX	
DES NEZ	DES NEZS
MES ANIMAUX	MES ANIMALS
SES TRAVAUX	
CES CHEVEUX	CES CHEVEUS
DES DETAILS	
TES EMAUX	TES EMAILS
LES PNEUS	LES PNEUX
HEUREUSE	
SPORTIVE	SPORTIFE
BLANCHE	BLANCE
REGULIERE	REGULIEUSE
PLEINE	PLEINNE
CHAUDE	
BELLE	

Mots corrects	Mots mal orthographiés
NAIVE JOLIE ROUGE LES POUX MES GENOUX DES CLOUS LES COUCOUS LES RAILS DES SIGNAUX LES BALS DES REGALS CES VITRAUX DES PORTAILS	MES GENOUS DES CLOUX DES REGAUX DES PORTAUX

N.B. : dans des séries telles que celles-ci qui ont déterminant + nom, il faut signaler à l'utilisateur (c'est la règle du jeu pour toute la série) dans quel mot est l'erreur (ex : "cet ami" ; on peut être tenté de corriger "cet" mais ici c'est toujours dans le nom que l'on trouve la faute).

SÉRIE NUMÉRO 2 : Mots choisis dans l'échelon 15 (échelon test pour fin de cycle CE).

Mots corrects	Mots mal orthographiés
DEPUIS PIERRE MOINEAU ECHELLE DEPENSER SURTOUT RAREMENT PENDANT	DEPUI ECHELE DEPANSE

Mots corrects	Mots mal orthographiés
COMPAGNIE	CONPAGNIE
DOULOUREUSE	
SALLE	
OISEAU	OISO
OMBRAGE	
ENCRIER	ANCRIER
LUMIERE	LUMIAIRE
BIREAU	
FORGE	
MONTAGNE	
GRANDEUR	GRENDEUR
POINT	
QUELQUE	
COMMUN	COMUN
AFFAIBILR	AFAIBLIR
PROPOSITION	
TOMBEAU	
DESTINATION	DESTINASION
PRODUIT	
HEURE	HEUR
MOUCHOIR	MOUCHOIRE
INSTRUMENT	INSTRUMANT
COMPARER	
OBLIGER	OBLIJER
ROCHER	
DOUX	DOU
BONHEUR	BONEUR
ECHAPPER	ECHAPER
NAPPE	NAPE
PLAISIR	
COURSE	

SÉRIE NUMÉRO 3 : Mots choisis dans l'échelon 23 (échelon test pour fin de cycle CM).

Mots corrects	Mots mal orthographiés
MYSTERIEUSE	MISTERIEUSE
HONORABLE	
MILLION	MILION
HABITUDE	ABITUDE
SOUFFLE	SOUFLE
ENVELOPPE	ENVELOPE
PERMISSION	
MILLIER	
CORRIDOR	CORIDOR
RHUME	
MANŒUVRER	
OCCUPER	
TRIOMPHE	
ECLAIRCIR	ECLAIRSIR
ACCLAMER	ACLAMER
VEHICULE	
ELANCER	ELENCER
ENNEMI	ENEMI
FRAICHEUR	
LANGAGE	LANGUAGE
EXPRES	
APPORTER	
ETONNEMENT	ETONEMENT
LUMINEUX	
LAID	
AZUR	ASUR
IMPREVU	
EMPLACEMENT	
REMERCIEMENT	REMERCIMENT
LAMBEAU	

Mots corrects	Mots mal orthographiés
COMPARAISON	
ENVOYER	ANVOYER
SOCIETE	SOSSIETE
FRAYEUR	FRAILLEUR
AFFECTUEUX	AFECTUEUX
EXPERIENCE	
DICTIONNAIRE	DICTIONAIRE
ILLUSTRER	
SAUTILLER	SOTILLER
PLUSIEURS	

SÉRIE NUMÉRO 4 : Un son et plusieurs graphies

Mots corrects	Mots mal orthographiés
REVE	RAIVE
MUGUET	
TERRE	
REINE	RAINE
CHAINE	
FETE	
SEVE	SEIVE
PARFAIT	PARFET
PEINE	
BECHÉ	
BLEU	
MIEUX	
QUEUE	QUEU
JEU	
CHEVEU	CHEUVEU
BŒUFS	BEUFS

Mots corrects	Mots mal orthographiés
YEUX	
CIEUX	
CREUX	CRÆUX
NÆUD	NEUD
MELODIE	
LEGERE	LEGER
PANIER	PANIE
POUPEE	POUPER
NEZ	NER
CHER	
CHICOREE	
JARDINIER	JARDINIE
METIER	METIE
FEE	
HAUT	
CHAUD	CHEAUD
BATEAU	BATAU
COTE	
HOTEL	OTEL
CADEAU	
PEAU	
NOYAU	NOYEAU
LOCOMOTIVE	LAUCOMOTIVE
MOTO	

Classement alphabétique

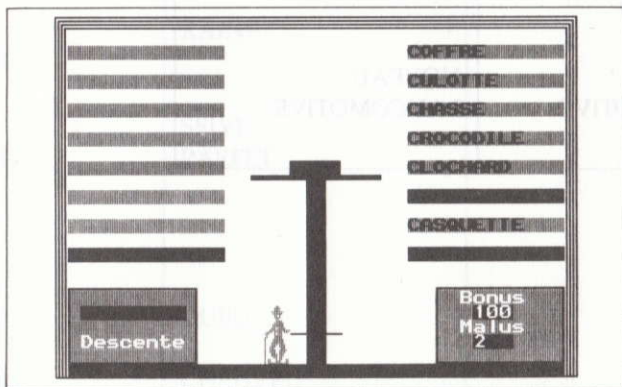
Objectif : entraînement au classement alphabétique.

Scénario d'utilisation

Après l'affichage de la première page, un menu vous propose quatre niveaux de difficulté.



- Tapez le numéro de votre choix



Huit mots apparaissent dans un immeuble sur la droite de l'écran. Ils sont dans le désordre. Il s'agit de les ranger dans l'ordre alphabétique dans l'immeuble qui se trouve sur la gauche de l'écran. Le premier mot dans l'ordre alphabétique sera placé au dernier étage, le deuxième à l'avant dernier étage et ainsi de suite.

Pour effectuer ce transport, Charlot utilise un monte-charge qui se trouve au centre de l'écran.

- Pour charger un mot sur le monte-charge, utilisez la touche →,
- Pour le décharger à sa place, utiliser la touche ←,
- Pour déplacer le monte-charge, vous disposez de trois commandes : Montée, Descente, Avance à l'étage suivant.

Les deux premières commandes sont visualisées dans une fenêtre située en bas à gauche de l'écran. Au début du jeu, le monte-charge est programmé sur montée.

- Pour faire avancer le monte-charge d'un étage, appuyez sur la touche ENTER.
- Pour changer le sens de marche du monte-charge, appuyez sur la touche *.

Vous pouvez commencer votre classement par n'importe quel mot de la série.

Si vous déchargez un mot au bon étage, celui-ci vient s'inscrire à sa place.

Si vous déchargez un mot à une place incorrecte, le message "ERREUR" apparaît et le déroulement est stoppé. Pour continuer le jeu, déplacez le monte-charge et retentez le chargement.

Vous ne pouvez pas avoir plus d'un mot à la fois sur le monte-charge et vous ne pouvez pas le décharger à une place déjà occupée.

Le bilan simultané

Durant tout le déroulement de l'activité, une fenêtre située en bas à droite de l'écran vous permet de consulter votre "score" affiché sous la forme BONUS/MALUS.

Vous débutez avec le score suivant : BONUS : 100 et MALUS : 0

Ce score évolue de la manière suivante :

- Vous voulez décharger un mot à une autre place que celle que l'ordre alphabétique lui impose, le message "ERREUR" apparaît et votre MALUS augmente d'un point.
- Vous changez le sens de marche du monte-charge : cette manœuvre vous coûte quatre points de BONUS.

Aide

Lorsqu'un mot est chargé sur le monte-charge, vous ne le voyez plus. Si vous désirez le revoir, une aide vous le permet : appuyez sur la touche V (pour Voir). Attention ! cette aide vous coûte quatre points de BONUS.

Lorsque tous les mots sont rangés, le message "GAGNÉ" apparaît : tapez ENTER.

Bilan

Il vous indique :

- votre BONUS : il doit être le plus proche possible de 100 si vous avez limité les changements de sens et les demandes d'aide ;
- votre MALUS : c'est en fait votre nombre d'erreurs ;
- votre réussite : elle vous donne le nombre de mots bien placés sur huit avant d'interrompre l'activité.

Contexte pédagogique

"Des exercices de classement peuvent être utiles dès le C.P. (...) Cet entraînement devrait rendre l'usage du dictionnaire familier dès que possible, de sorte qu'il puisse l'être au C.M.2 pour l'ensemble de la classe." (Instructions officielles)

Le logiciel est présenté sous une forme très ludique. Le but du jeu est non seulement d'arriver au bon classement mais aussi de le faire avec un minimum de manipulations, ce qui suppose de la part de l'utilisateur des capacités

d'organisation et de prévision dans le déroulement du jeu. Au mieux, il doit savoir, dès qu'il met le monte-charge en route, quel sera l'ordre dans lequel il rangera les mots, l'ordre n'étant pas, dans la manipulation, alphabétique, mais logique selon un objectif d'économie de mouvement.

Les déplacements sont comptabilisés par un bonus de 100 qui diminue à chaque changement de sens ; ainsi on suit au fil du jeu ses propres résultats. Cela permet, lors d'un nouvel essai, d'améliorer sa stratégie afin d'arriver à la fin de la partie à un bonus maximum.

La première stratégie consistera à ranger d'abord le premier mot dans l'ordre alphabétique, puis le deuxième, etc. Cette méthode "coûte" cher en bonus.

La seconde stratégie dite de "l'économie de mouvement" ne pourra être utilisée qu'avec une bonne maîtrise du classement alphabétique. Pour développer cette stratégie et donner un attrait nouveau au logiciel, vous pouvez noter sur un tableau le bonus réalisé par chaque enfant sur un fichier donné.

L'émulation ainsi créée pour la recherche du meilleur bonus en fonction d'un fichier donné favorisera cette seconde stratégie qui oblige l'utilisateur à effectuer son classement dans la tête avant de le réaliser sur l'écran et qui permet de développer son esprit de logique.

Possibilités d'adaptation

Vous pouvez :

- choisir d'autres textes (C),
- entrer vos propres données (E).

Choix d'autres textes

Vous choisissez le fichier sur lequel vous voulez travailler à l'aide des touches → ou ← puis vous validez. L'annexe vous présente la reproduction des quatre séries proposées sur la disquette.

Entrée de vos propres données

Vous entrez quatre niveaux de jeu successivement avec une liste de huit mots de douze caractères maximum par niveau. Soit au total trente-deux mots par fichier.

Attention : si dans une même liste vous entrez deux mots ayant les quatre premières lettres communes, ils seront considérés comme identiques par le logiciel et ne seront donc pas classés correctement lors du déroulement de l'activité.

La saisie est contrôlée de manière à éviter les erreurs. Laissez-vous guider par les indications fournies à l'écran.

Renouvellement des textes

Il est possible, tout en lui conservant son caractère ludique, d'adapter le logiciel en créant vos propres séries.

Série à thème

Vous pouvez également créer des listes de mots concernant un thème commun (musique, peinture, alimentation, etc.).

Série des mots de la classe

En vocabulaire, au fil de l'année, vous pourrez constituer vos glossaires à l'aide des fichiers. Tous les mots nouvellement appris pourront donc être revus sous un autre angle de difficulté, ce qui permettra de les fixer plus rapidement.

Annexe

Reproduction intégrale des quatre séries de données enregistrées sur la disquette.

SÉRIE NUMÉRO 1

Niveau 1 : critère de classement sur la première lettre.

huile - poussière - tas - charade - escargot - idée - néon - gras.

Niveau 2 : critère de classement sur la deuxième lettre.

casquette - chasse - cinq - clochard - coffre - crocodile - culotte - cymbale.

Niveau 3 : critère de classement sur la troisième lettre.

âne - ananas - ange - ancien - animal - année - anomalie - antenne.

Niveau 4 : critère de classement sur la quatrième lettre.

mardi - marque - marathon - marché - marguerite - marelle - marionnette - marmite.

SÉRIE NUMÉRO 2 : Facile. Vocabulaire simple.

Niveau 1 : classement sur la première lettre.

barbe - carte - faute - gagner - halte - ranger - page - vanille.

Niveau 2 : classement sur les deux premières lettres.

beurre - dent - disque - dans - heure - hôtel - thon - ton.

Niveau 3 : classement sur les trois premières lettres.

gaz - gaufre - gâteau - griller - grumeau - pâte - potage - pomme.

Niveau 4 : classement sur les quatre premières lettres.

navet - navire - naval - avion - aviron - avoine - avocat - valise.

SÉRIE NUMÉRO 3 : Vocabulaire à thème.

Niveau 1 : classement sur la première lettre.

disquette - écran - clavier - touche - ordinateur - langage - alimentation - BASIC.

Niveau 2 : classement sur les deux premières lettres.

natation - maillot - corde - chronomètre - classement - bain - bouée - numéro.

Niveau 3 : classement sur les trois premières lettres.

métronome - menuet - mesure - balade - batterie - basson - jazz - java.

Niveau 4 : classement sur les quatre premières lettres.

train - tramway - transport - rapide - tracteur - diligence - direction - dirigeable.

SÉRIE NUMÉRO 4 : Difficile : toutes les situations peuvent être rencontrées. Les quatre niveaux sont de même force. L'ordre alphabétique doit être bien connu. L'observation des mots doit être plus fine.

Niveau 1

me - mer - mercredi - marin - mère - voie - voix - voiture.

Niveau 2

ogre - officier - offensif - offset - mon - nom - non - on.

Niveau 3

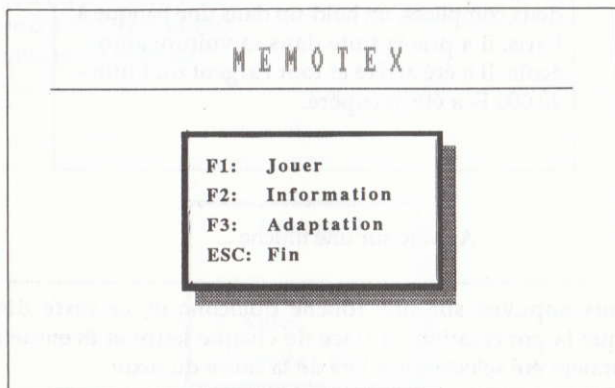
lui - puis - puits - nuit - puni - punaise - pion - point.

Niveau 4

foin - fisc - fixe - fixation - groin - haie - fixatif - rond.

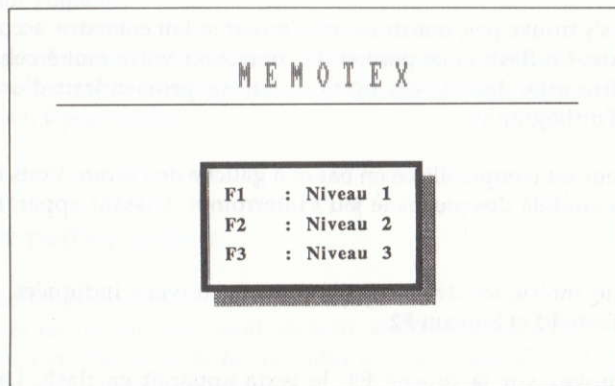
Memotex

Objectif : développer l'attention aux formes et aux structures de l'écrit, stimuler la mémoire immédiate, favoriser l'imprégnation de la langue écrite.



Scénario d'utilisation

Après avoir tapé F1, choisissez votre niveau d'activité :



Un texte s'affiche dans la partie supérieure de l'écran :

Moniteur d'auto-école, Pierre V. était aussi un gangster. Le 10 mai, après avoir commis, avec deux complices, un hold-up dans une banque à Paris, il a pris la fuite dans sa voiture auto-école. Il a été arrêté et tout l'argent du butin - 40 000 F- a été récupéré.

Appuie sur une touche ...

Lorsque vous appuyez sur une touche quelconque, ce texte disparaît. Ne subsistent que la ponctuation, la trace de chaque lettre et éventuellement des mots qui auraient été sélectionnés lors de la saisie du texte.

Dans la partie inférieure de l'écran, un point d'interrogation marque l'attente du premier mot dont vous vous souvenez. Tapez ce mot, puis validez avec **ENTER**. Si le mot que vous tapez est dans le texte, il va immédiatement prendre sa place dans celui-ci, autant de fois qu'il s'y trouve.

Si le mot ne s'y trouve pas, une musique d'erreur se fait entendre, accompagné du flash du texte. Ce flash vous permet de confronter votre mot à celui du texte. Ceci peut être utile dans le cas où votre erreur proviendrait d'une faute de frappe ou d'orthographe.

Chaque erreur est comptabilisée en bas et à gauche de l'écran. Vous disposez de dix chances au-delà desquelles le jeu s'interrompt, laissant apparaître le texte juste.

Sur la partie inférieure droite de l'écran se trouvent indiquées deux aides possibles : Texte F1 et Suivant F2.

Si vous appuyez sur la touche **F1**, le texte apparaît en flash. Une aide est comptabilisée. Elle vient atténuer votre pourcentage de réussite.

Si vous appuyez sur la touche F2, le mot (à trouver) suivant dans l'ordre du texte est affiché, mais une erreur est comptée.

Le bilan indique :

- le niveau choisi,
- le nombre d'erreurs commises,
- le nombre d'aides demandées,
- le pourcentage de réussite.

M E M O I R E X

Exercice 3

10 Erreurs
3 Aides
Réussite : 0%

Fin Encore Impression

Si vous le demandez, ce bilan peut être imprimé avec votre nom et la date. Tapez I pour l'obtenir.

N.B. : à tout moment, l'activité peut être interrompue en appuyant sur la touche ESC. Seul apparaît le message "Encore Fin", en bas de l'écran. Tapez E pour recommencer, F pour arrêter.

Contexte pédagogique

Communication et expression orale ou écrite :

"Reconstituer ou résumer oralement un texte simple, oral ou écrit."

"Reproduction et résumé de textes entendus ou lus en vue d'une transmission ou d'une courbe de synthèse bien ordonnée."

Othographe (activités spécifiques systématiques) :

"Restitution écrite d'un texte mémorisé d'une dizaine de lignes."

"Reconstitution écrite — immédiate ou différée — d'un texte non appris, mais entendu ou vu." (Instructions officielles).

Si la reconstitution s'applique à un texte, elle permet de passer d'une lecture littérale à une lecture structurée qui rend possible la découverte des principaux axes autour desquels celui-ci s'organise ; en un mot, elle apprend à lire.

Ainsi le logiciel s'attache à proposer des textes différents (instructions, descriptions, poésies, recettes, articles d'encyclopédie, etc.), afin d'habituer l'enfant à s'adapter à toutes les situations de langages. Bien entendu, la grille proposée varie en fonction de chaque texte.

MEMOTEX peut être utilisé seul ou par équipe. Le niveau 1 correspond à des textes de quatre ou cinq lignes, de syntaxe simple. Les autres niveaux présentent des textes de syntaxe plus difficile. Il y a un texte par niveau.

Possibilités d'adaptation

Vous pouvez :

- modifier les paramètres de fonctionnement,
- choisir votre série de données,
- entrer vos propres données (Éditeur).

Modification des paramètres de fonctionnement

Effacement automatique du texte

Alors que dans la version originale, le texte reste affiché aussi longtemps que l'utilisateur le juge nécessaire, ou peut décider — en fonction de sa longueur, de sa difficulté ou du but recherché — d'un effacement automatique. Dans ce cas, l'accent est mis sur la pratique de la lecture rapide (repérage des indices essentiels). Appuyez sur F2 pour choisir Oui ou Non.

Choix des séries de données

L'annexe vous présente la reproduction des quatre séries proposées sur la disquette. Choisissez le fichier sur lequel vous désirez travailler en actionnant les touches directionnelles puis ENTER.

Entrée de vos propres données

Après avoir appuyé sur F3 dans le menu *Adaptation*, un menu s'affiche et vous propose : *Opérations sur les fichiers* et *Mode d'emploi*. Appuyez sur O pour accéder au menu *Opérations sur les fichiers* qui vous propose : Lecture, Enregistrement, Destruction, Répertoire, Aide, Création, Modification, Impression et Fin. Ces opérations ne présentent pas de difficultés mais nous allons toutefois nous arrêter sur Création.

Création des textes

Vous allez devoir saisir **trois paragraphes** de cinq lignes (chaque ligne acceptant 38 caractères). Au menu, appuyez sur C. La fenêtre de saisie du texte numéro 1 (niveau 1) s'affiche. Pour commencer la saisie, appuyez sur F1 : une première fenêtre apparaît. Saisissez vos cinq lignes. Une fois ces lignes affichées, appuyez sur ESC. La deuxième fenêtre apparaît et attend que vous saisissiez les autres lignes. Comme précédemment, appuyez sur ESC pour atteindre la troisième fenêtre. Quand ce dernier paragraphe est terminé, appuyez sur ESC pour sortir de la fenêtre. Le texte se réaffiche : le programme attend que vous lui indiquiez quels sont les mots qui disparaîtront au cours du jeu.

A l'aide des touches directionnelles, déplacez le cadre sur le mot que vous voulez faire disparaître puis appuyez sur ENTER pour valider la "disparition" du mot (il apparaît en vidéo inverse). Cette même touche désactive le vidéo inverse. Continuez ainsi jusqu'à la fin du premier paragraphe. Appuyez sur F3 pour atteindre le deuxième paragraphe et recommencez les manœuvres décrites précédemment. Faites de même pour le dernier paragraphe.

Quand la saisie du fichier est terminée, appuyez sur F3 pour sortir de la fenêtre. Tout le texte se réaffiche. Vous avez encore la possibilité de modifier le texte en appuyant sur F1 ou de modifier les trous en appuyant sur F2.

Appuyez sur ESC si vous considérez que votre travail est définitivement terminé. Le menu *Opérations sur les fichiers* s'affiche et va vous permettre, en appuyant sur E d'enregistrer votre fichier. Quand la page enregistrement apparaît, appuyez sur * et tapez en majuscules le nom de votre fichier. Ce nouveau fichier viendra s'inscrire à côté de ceux qui existent déjà.

Renouvellement des textes

On a vu que le logiciel laissait la possibilité de créer des grilles : c'est-à-dire que le formateur peut entrer un texte choisi par lui et, s'il le désire, n'en effacer que les mots sur lesquels il veut faire peser l'effort. Ceci est particulièrement utile pour la création d'exercices à objectifs précis.

Orthographe

a. grammaticale

Si l'on veut, par exemple, insister sur l'accord du verbe ou de l'adjectif, on pourra, après affichage du texte complet, proposer une grille dans laquelle seuls les verbes ou les adjectifs auront été effacés.

b. d'usage

Le même principe peut être appliqué avec un texte où les mots, dont l'orthographe est à acquérir, seront effacés. L'avantage de ce type d'exercices est de fixer l'attention sur une catégorie de difficultés, ce qui facilite l'apprentissage.

Par ailleurs, il est possible d'organiser des bilans périodiques en introduisant des textes portant sur des points différents (donc de définir exactement les lacunes, d'améliorer le suivi individuel des élèves).

Grammaire

a. L'effacement pourra porter exclusivement sur les déterminants : pour tenir compte des possibilités du logiciel, on aura intérêt à n'en proposer qu'une

catégorie par texte (adjectifs possessifs, démonstratifs, articles), quitte à mettre au point un exercice complémentaire dans lequel on proposera des manipulations sur les substitutions.

b. On pourra aussi supprimer uniquement les mots d'articulation : entre deux phrases ou deux groupes de même nature (conjonction de coordination, adverbess), d'où deux possibilités de travail avec le micro-ordinateur (afin de jouer sur l'imprégnation) :

- retrouver ces mots,
- inverser le problème en ne laissant que ces mots : il faut alors reconstituer le reste du texte. Dans les deux cas, la compréhension du texte (activité de lecture) joue un rôle important.

Cette activité peut être complétée à l'écrit :

- par la création de phrases sous contrainte,
- par l'utilisation de l'un de ces mots,
- par le remise en ordre d'un texte préalablement désorganisé (un texte ne peut pas commencer par donc, par exemple).

c. La même démarche peut être utilisée pour l'expression des circonstances :

exemple : Nous sortirons $\left\{ \begin{array}{l} \text{car} \\ \text{parce qu'} \end{array} \right.$ il fait beau

où l'on peut supprimer les mots de liaison ou la suite de la phrase au choix.

Comme prolongement écrit on peut :

- imposer l'emploi de ces mots dans la création d'une phrase quelconque,
- donner des éléments de la phrase à créer : il faut alors trouver le moyen d'exprimer une relation.

Conjugaison

L'effacement peut porter sur les verbes :

- soit pour contrôler ou acquérir les formes verbales usuelles,
- soit pour insister -par imprégnation- sur l'emploi des temps (par exemple, les rapports entre passé simple et imparfait). Comme prolongement écrit, on peut envisager la transformation des formes verbales d'un texte (du présent au passé ou l'inverse).

Vocabulaire

Acquisition

Un texte comportant des mots nouveaux (appartenant au même champ lexical, par exemple) est affiché. Ensuite, les mots nouveaux sont effacés, le joueur doit les replacer (mémoire, utilisation du contexte).

Contrôle

Le texte est directement écrit sans les mots à contrôler et sans affichage préalable.

Prolongation à l'écrit

La liste des mots est donnée, ils sont à placer dans un texte inconnu ou peuvent servir à construire des phrases.

Lecture

Afin de développer la pratique de la lecture rapide, silencieuse et efficace, on peut :

- proposer un texte comportant des instructions, que l'on doit reconstituer intégralement ou résumer par écrit,
- choisir ce texte dans des recettes de cuisine (texte court et simple),
- mémoriser plusieurs textes courts dont on demandera la synthèse par écrit.

Annexe

Reproduction intégrale des séries enregistrées sur la disquette.
Aucun mot n'apparaît au cours du jeu. Ils sont tous considérés comme des trous.

SÉRIE NUMÉRO 1

Niveau 1 : Description

Le bouc a des poils longs et secs qu'une raie partage sur le dos. Il est moins fier de sa barbe que de sa taille, parce que la chèvre aussi porte une barbe sous le menton. Quand il passe, les uns se bouchent le nez, les autres aiment ce goût-là. Jules Renard, *Histoires naturelles*, L'Ami de poche (Casterman).

Niveau 2 : Poésie

Libellule
demoiselle légère
au vol immobile
demoiselle légère
au vol supersonique
demoiselle légère
leste, effarouchée
demoiselle court-vêtue
d'un lambeau de soleil
demoiselle qui fuit
la bise de septembre
quelle grâce inquiète
te hante, libellule ?

Louis Dubost, *Poésie 1*, Librairie Saint-Germain-des-Prés.

Niveau 3 : Fait divers

Moniteur d'auto-école, Pierre V était aussi un gangster. Le 10 mai, après avoir commis, avec deux complices, un hold-up dans une banque à Paris, il a pris la fuite dans sa voiture auto-école. Il a été arrêté et tout l'argent du butin -40 000 F- a été récupéré.

SÉRIE NUMÉRO 2

Niveau 1 : Description poétique

Il y a des maisons qui ont toujours l'air de vouloir s'envoler. On les a posées là, un peu de travers, au coin de la route, avec leurs fenêtres et leurs portes, et leur petite cheminée qui souffle de toutes ses forces une fumée de toutes les couleurs, grise, bleue, blanche.

Hoy, *La maison qui s'envole*, Folio junior.

Niveau 2 : Observation scientifique

La pomme de terre porte des petits points que l'on appelle des yeux : ces yeux sont des bourgeons. Au printemps, ils vont pousser et donner les tiges qui formeront le nouveau plan de pommes de terre.

Dis pourquoi ?, Encyclopédie de la jeunesse, Hachette.

Niveau 3 : Recette

Poulet au sel.

Allumez le four. Versez deux tasses de gros sel dans le fond de la cocotte. Posez le poulet dessus. Versez autour du poulet six tasses de gros sel, et sur le poulet quatre tasses de gros sel. Mettez le couvercle sur la cocotte et laissez au four une heure et demie.

Michel Oliver, *La cuisine est un jeu d'enfants*, Plon.

SÉRIE NUMÉRO 3 : textes plus longs et de syntaxe plus complexe.

Les mots en italique n'apparaîtront pas à l'écran dans le jeu.

Texte 1

Il y avait une fois, un petit garçon du nom de Pascal. Il n'avait ni frère ni sœur et était triste d'être seul à la maison. Un jour, il avait ramené un chat perdu et aussi, plus tard, un jeune chien abandonné. Mais sa maman trouvait que ces bêtes salissaient trop. Pascal se retrouvait toujours seul au milieu des parquets bien cirés de l'appartement de sa maman.

Texte 2

Or un matin sur le chemin de l'école, il aperçut, accroché à un bec de gaz, un beau ballon rouge. Pascal posa sa serviette par terre, monta au réverbère, décrocha le ballon et courut avec lui jusqu'à sa station d'autobus. Mais le receveur connaissait

le règlement : "on ne doit laisser monter ni les chiens ni les gros colis, ni les ballons à gaz." Le receveur tira donc la sonnette et l'autobus partit sans lui.

Texte 3

Quand *Pascal arriva* à l'école, la porte était fermée. Arriver en retard et avec un ballon, on n'avait jamais vu ça. *Pascal était très ennuyé*. Mais il eut l'idée de confier le ballon au concierge qui balayait la cour. Et, comme c'était la première fois qu'il arrivait en retard, il ne fut pas puni. A la sortie de l'école, la pluie tombait. *Pascal devait rentrer à pied* et il ne voulait pas mouiller son ballon. Il demanda à un vieux monsieur la permission de s'abriter sous son parapluie.

SÉRIE NUMÉRO 4

Dans cette série tous les mots sont considérés comme des trous. Ils n'apparaîtront pas lors du jeu.

Texte 1

Le dimanche et le jeudi étaient nos jours de congé. Nous avions assez de loisir pour rester longtemps dans les campagnes situées aux environs de Vendôme. Le manoir de ROCHAMBEAU était l'objet de la plus célèbre de nos excursions, peut-être à cause de son éloignement. Rarement les petits faisaient une course si fatigante.

Texte 2

Je savais que nous étions venus là pour une chose qui s'appelait la mer, mais je ne l'avais pas encore vue et j'étais encore dans une extrême impatience de la connaître. Après le dîner donc, à la tombée de la nuit, je m'échappais seul dehors. L'air vif, après, sentait je ne sais quoi d'inconnu et un bruit singulier, à la fois faible et immense, se faisait derrière les petites montagnes de sable auxquelles le sentier conduisait.

Texte 3

La disparition des faucons et des busards qui chassent le jour est liée au fait qu'on leur attribue le pillage des basses-cours et la destruction du gibier. Les nocturnes comme les hiboux et les chouettes sont victimes de superstitions encore tenaces dans nos campagnes.

Il faut reconnaître qu'en période de reproduction ces oiseaux risquent de s'attaquer à certains animaux tels que les poussins, mais cela reste accidentel.

Sommaire des exercices

Niveau CM1

N° d'exercice	Intitulé	Sujet/Thème
1 à 4	• Les homophones, les mots qui se ressemblent, les homophones grammaticaux	• Repérer la nature, la forme ou la place des homophones en fonction des phrases proposées
5 à 7	• Mot de base et dérivé	• Trouver les mots de base et dérivés à partir des listes proposées
8 à 13	• Préfixes - Suffixes, le suffixe <i>-ment</i>	• Trouver les préfixes et suffixes à partir d'une liste de mots
14 à 16	• La nature des mots	• Nom, verbe, verbe et adjectif, adjectif, mots équivoques... à vous de le détecter !
17 et 18	• Le genre des noms	• Repérer le genre des mots proposés puis écrire le féminin des mots masculins
19	• Le genre des adjectifs	• Trouver le genre des adjectifs proposés
20	• Le genre et le nombre	• Parmi une liste, trouver et adapter l'adjectif choisi à un proverbe
21 à 23	• Le participe passé	• Transformer chaque verbe à l'infinitif en participe passé et accorder en fonction du genre
24	• Les pronoms personnels	• Remplacer dans les phrases proposées, les GN par un pronom personnel
25	• Le groupe des verbes	• Parmi une liste de verbes de même groupe, trouver l'intrus
26	• Conjugaison du présent	• Trouver le groupe des verbes
27 à 30	• Le présent, l'imparfait et le futur de l'indicatif	• Mettre les verbes à la forme voulue en fonction des phrases proposées
31	• Être ou avoir	• Repérer à partir des formes conjuguées des deux verbes, quel est le verbe en question
32 à 33	• Conjugaison	• Écrire la forme verbale proposée au singulier ou au pluriel (selon le cas)
34	• La forme interrogative	• Mettre des phrases affirmatives sous la forme demandée
35	• Le subjonctif	• Mettre chaque verbe sous la forme "Pourvu que"

N° d'exercice	Intitulé	Sujet/Thème
36 et 37	• Conjugaison	• Mettre une phrase à la forme passive à partir de deux verbes proposés
38 à 41	• Les consonnes S, C, G	• S ou SS, C ou Ç, G ou J, là est la question !
42	• La prononciation de G	• Rajouter une lettre aux mots proposés pour former un autre mot
43	• La consonne G	• Trouver le mot qui a donné naissance aux mots proposés
44	• Le groupe nominal	• Faire des mots contenant un GN à partir des mots proposés
45	• Les voyelles nasales	• -EN, -EM, -AN, -AM. Rajouter N ou M aux mots proposés
46	• Les consonnes groupées	• BL, BR, CL, CR, VR. Rajouter ces lettres aux mots proposés
47 et 48	• La semi-voyelle IL ou ILLE	• Compléter les mots par les terminaisons IL ou ILLE
49 et 50	• Les accents, l'accent circonflexe	• Accentuer correctement une énumération de mots

Niveau CM2

N° d'exercice	Intitulé	Sujet/Thème
1 à 3	• La consonne C	• En rajoutant une lettre ou en échangeant une lettre aux mots proposés, obtenir un mot nouveau
4	• Les voyelles nasales	• Petits cours sous forme d'affirmations à ponctuer par VRAI ou FAUX
5	• ILL ou Y pour le son [j]	• Former des mots à partir d'autres mots
6	• ILL ou Y pour le son [j]	• Vérification des connaissances de l'élève à l'aide d'informations
7 et 8	• Les consonnes doubles	• Modifier les mots en remplaçant une lettre par une consonne double
9	• Les mots invariables	• Créer des mots invariables en utilisant les lettres des mots proposés
10 et 11	• La nature des mots	• Déterminer la nature de chaque mot des phrases proposées
12 et 13	• Les adjectifs	• Modifier les lettres des mots pour créer un adjectif adapté à la phrase proposée

N° d'exercice	Intitulé	Sujet/Thème
14 et 15	• Accord des adjectifs	• Adapter une liste d'adjectifs à un texte
16 et 17	• Les marques du pluriel	• Mettre au pluriel les phrases proposées
18	• Singulier et pluriel	• Repérer les listes de mots au singulier/pluriel ou singulier et pluriel
19	• Singulier et pluriel	• Réfléchir sur la fréquence d'utilisation des terminaisons singulier/pluriel
20	• Démonstratifs et possessifs	• Associer un possessif aux noms proposés
21	• Déterminants et pronoms	• Écrire le pluriel de la liste proposée
22	• Le groupe des verbes	• Mettre à l'infinitif des participes passés pouvant prêter à confusion (ex : fondre et fonder)
23	• La terminaison des verbes	• Parmi une liste de terminaisons de verbe, quel est l'intrus qui n'appartient pas au groupe
24 et 25	• Conjugaison	• Conjuguer les verbes proposés en imitant l'exemple proposé
26 à 28	• Le passé simple	• Remplacer l'infinitif par la forme demandée
29 et 30	• Auxiliaire et participe passé	• Réécrire les phrases en changeant d'auxiliaire et en adaptant les terminaisons
31 à 35	• Conjugaison	• Conjuguer les verbes proposés au passé simple selon les exemples
36 et 37	• Mot de base et dérivé	• Retrouver le mot de base à partir d'adjectifs
38 et 39	• Adjectif et nom	• Écrire sous chaque adjectif le nom auquel il se rapporte et vice versa
40	• Préfixe et infinitif	• Changer les mots proposés de façon à obtenir des verbes comportant un préfixe
41	• Préfixe et participe passé	• Changer les mots proposés de façon à obtenir des participes passés comportant un préfixe
42 et 43	• Les mots en famille	• Trouver des mots contenant -s ou -ss à partir des mots proposés
44 et 45	• Les homophones grammaticaux	• Compléter les phrases à l'aide de LEUR ou LEURS
46 à 50	• Les homophones, les mots qui se ressemblent	• Exercices de repérage et d'identification d'homophones

CINQUANTE EXERCICES

Ce parcours varié et progressif stimule les capacités de l'enfant en grammaire et en orthographe. Chaque activité dynamise une connaissance précise. Les domaines traités sont l'orthographe lexicale, l'orthographe grammaticale, les conjugaisons, la grammaire et le vocabulaire.

Chaque exercice comporte une ou plusieurs questions. Les résultats de chaque séance sont enregistrés sur la disquette et constituent l'historique de la progression de l'enfant. Plusieurs heures de travail et de réflexion pour un objectif : obtenir le meilleur score à tous les exercices. Le système peut gérer les résultats de 1 à 26 élèves.

DEUX RÉCRÉATIONS

Conçues sous la forme d'un jeu éducatif, ces activités sont centrées sur la logique, la mémoire et la compréhension.

- CLASSEMENT ALPHABÉTIQUE : apprendre à classer les mots par 1, 2, 3, 4 lettres communes.
- MEMOTEX : reconstitution d'un texte pour s'en approprier les structures et l'orthographe. Ces deux logiciels vous permettent d'enregistrer vos propres mots ou phrases.

550064



3337935500648

FRANÇAIS CM 2 (AMST)
AIDE À L'ORTHOGRAPHE

La collection Nathan Écoles : 4 volumes en Maths,
4 volumes en Français.

MATHS	CP/CE1	CE2	CM1	CM2
FRANÇAIS	CP/CE1	CE1/CE2	CM1	CM2